

ききかいかい 奇々怪界™

© TAITO CORP. 1986

Game Manual



SAYO CHAN
WITH LOVE



「口上」

一、巫女と為りて、
妖怪にさらわれ
し七福神を助け
るゲームにて、
多大なる御利益
ある事受合也り。
二、氣運快復の効用
有り。次の者に
奨めるもの也り。

○失竊、失火、片思いの者。
○物の氣につかれし者。
○心に病のある者。



TAITO CORPORATION

【物語】

むかしむかし、神々がその姿を人々の前に見せていた頃の話しです。ある村の神社に仕える娘小夜が、福の神々である七福神の前でお祈りをしていたところ、いたずら好きの妖怪達が、七福神をさらい、妖怪の里に閉じ込めてしまいました。福の神のいなくなった村々では飢饉が続き、このままでは人々の暮らしもままなりません。小夜は、こんなことになったのは自分のせいだと思い巫女になって、一人妖怪里へ向かいました。

【操作法】

- ◇八方向レバー・・・巫女を八方向に移動させます。
- ◇左のボタン・・・オフダを投げます。四発まで可。
- ◇右のボタン・・・オハライ棒をふります。速くたたくと速くふります。
前方はほとんど無敵なのですが後方には気をつけて！
- ◇両方のボタンを押す。後述する水晶玉を使います。



【宝物】

妖怪の里には、たくさんの宝物が隠されていて、その場所にオフダを当てると出てきます。毎回位置は同じなので、とにかく探してください。効力は、



青色のオフダ

オフダが遠くまで飛ぶようになります。



黄色のオフダ

オフダが大きくなります。



赤色のオフダ

オフダがオバケを貫通するようになります。



青色の水晶玉

両方のボタンを同時に押すとオバケの動きが止まります。



黄色の水晶玉

同様にして辺り一帯のオバケが消滅します。



オニギリ

スカ。でも二千点もらえます。



.....!!



.....!!

なお、巫女がやられると次にでる巫女には効力が全て失ってしまいます。
又、画面内には一つの宝物しか出ないので、今出ている宝物を取らずに新しい宝物を出すと、前の宝物は消えてしまうので気をつけましょう。

【遊戯法】

- ◇ オブダやオハライを使って出てくるオバケをやっつけながら進み、各場面の主である大妖怪を倒せば、七福神を一人ずつ救出できます。しかし、大妖怪のいる囲いの中に入るにはカギが必要です。カギは、各場面のどこかに落ちているので必ず拾って下さい。
- ◇ ほとんどのオバケは、オブダでもオハライでもやっつけられますので、好きな方でどうぞ！
- ◇ それから、巫女がオバケや、オバケの投げる物に触れたり、川や谷に落ちるとプレイヤーの持ち数を一人失います。

【第一面】

◇出てくるオバケ



ブカブカ

ただのユーレイです。どんどんやっつけて点数をかせぎましょう。ザコとはいえ、巫女を見付けると、向かってきます。



留無留

こいつにだけは、触れても巫女は死にません。でも、たくさん取り付かれると、体が重くて、操作しずらくなってきます。鳥居をくぐればハラうことができますが、近くに鳥居がないときは、壁や稲荷堂の角にこすりつけて取ることもできます。






お玉

何匹かで、編隊を組んで、一定の軌道を通ります。一編隊を、同じ方法で全滅させれば、宝物が出ます。



ばけうり

井戸からは、 が出てきますので、むやみに近寄ってはいけません。井戸はやっつけられないし  は、やっつけてもキリがないので無視しましょう。故に  は、巫女が井戸からある角度の所にいると出てきます。



お芸ちゃん

六角堂からは、ろくろくびが出てきます。これも画面に見えたらうかつに近寄らない方が良いでしょう。でも、四方向にしか出てこないの、斜めの位置にいれば、安全です。ろくろくびは、オバダを六発当てれば消滅しますが、オハライはききません。

◇進行法

始まったら、とにかく前（画面上方）に進んで下さい。①がタテならびに出てくるので、やっつけながら進みます。鳥居が見える頃②が三匹出てきます。これは確実にやっつけましょう。もし取り付かれても、鳥居があるので安心です。この辺から③が何匹も出てきますから、やっつけて宝物をかせいで下さい。でも、宝物に目がくらんで、あんまり欲張ると、天罰が下りますよ。ほどほどにして先に進みましょう。桶を渡るとカギが落ちていますので必ず拾って下さい。その先に井戸がありますが、右によけて無視しましょう。ここからは、道が右に続きます。關干で三つに分かれていますが、一番上が有利です。④が、ならんで来たでしょう。その先に六角堂がありますのでくれぐれも、ろくろくびとキスしないように。ここからは、道が下に続きます進んで行くと・・・入口が閉じて、出口のない部屋に入りました。

◇大妖怪・豆頭

先ず、下の方で待っていて下さい。上から豆頭が降りて来て、豆を投げ始めます。豆をよけながらオフダで対抗して下さい。ここではオハライは全くききません。水晶玉も使えません。豆頭はヨコに行ったり来たりするだけなので、豆のスキ間をぬって攻撃をかけます。なお、大妖怪は、巫女がある程度宝を持っていると、固く（やっつけにくく）なります。不幸にして殺られてしまったら青いオフダ⑤一つぐらいで戦った方が良くかもしれません。画面中央にある『封神』と書かれた石だたみは、豆頭（大妖怪）が損傷を受けると、一枚ずつはがれていきます。全てなくなれば、豆頭は消滅して、大黒様（七福神の一人）が救出できます。これにて一件落着・・・？
とんでもない。まだ始まったばかりですよ。七福神は七人いるんですから、下の出口が開いて次に進みます。



【第二面】

◇出てくるオバケ



カサペー

巫女に近づくと、カサを広げて回り始めます。一周回るか、四四以上集まると、突進します。オフダでやっつければ簡単です。オハライはききません。









空中を漂い、火を吐いて逃げます。火を吐く前にやっつけちゃえばいいんだけど、火には、オフダもオハライもきかないので逃げて下さい。

ばけちょうちん

この他に、 が多数出ます。

◇進行法

ここは、下に進みます。 がたくさん出て来ますので、確実にやっつけながら進んで下さい。あんまりたくさん出て来たら、止まってオフダを投げるようにすると楽です。動くに出て来ますから、この辺から川が出てきますが、

 に夢中になって、足元の注意をおこたらないように。巫女さん、泳げないんです。川が終ると、道は左へ続きます。毎度おなじみの が出て来ます。へいが入り組んでいますが、上か下の壁際を進むと、 をたやすくやっつけられます。でも、袋小路もあるので注意して。やがて、 の団体が出て来るので、なるべく火を吐かないうちに、やっつけてしまおう。火をよける場合でも、できれば後戻りしない方が良いでしょう。 の団体を全部やっつけずに戻ると、また出て来ますから。この辺りに、カギが落ちているはず。少し目立たないのですが見つけて拾って下さい。

◇大妖怪・雷電王

これは、かなりの強敵です。イナズマよりもオフダが飛べばいいのですが、そうでない時は、常に死角から狙わないと、すぐにやられてしまいます。移動するコースをよみ、待ち受けて攻撃するといいでしょう。炎には、近寄ってはいけません。とっさの時逃げられないし、囲まれてしまえば大変です。通れるか、通れないかのスキ間なら、消えるまで待った方が無難でしょう。それと、左手で投げる小さなイナズマには、やられやすいので注意。雷電王をやっつけると、布袋様を救出でき、今度は上に出口が開きます。



【あとがき】

小夜の旅は、まだまだ続きます。これから先は道も険しくなり、さまざまな妖怪達が、行く手を阻むでしょう。はたして小夜は、七福神を七人共連れ戻すことが出来るでしょうか。ここからは、あなた自身が開拓して行って下さい。幸運を祈ります。

【その他のオバケ】



ガラ骨

巫女が、同じ所に止まっていたり、逆戻りしたりすると地面の中から出てきます。オフダやオハライでも、崩れるだけで、すぐに復活します。しかし、頭が悪いので、壁を背にして、向かって来た所をヒョいとよければ、勝手に自滅してくれます。



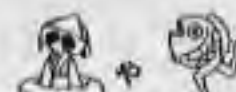
はしり鯛



と同じで、主に川の近くで出てきます。直線にしか移動しませんが、飛び跳ねながら来るので、コースが読みにくく、やられやすい敵です。オフダやオハライでやっつけられます。



鬼火



や が出ても、なおも先へ進まないでいると出てきます。こいつが出たら、もう逃げるしかありません。無敵です。正しい方向に、ある程度進めば消えます。

【難易度について】

●難易度については、工場出荷時に最も敵した状態に調整してありますが、各ロケーションに於ける細かな調整は、PCボード上のDIP-SWにて行なえますので御活用下さい。

①お客さんのレベルが高く、長時間遊ばれてしまう。	・難易度のランクをCに上げる。 ・プレイヤーの追加を 7万点/20万点にする。
②初心者の方が多く、短時間で終わってしまう。	・プレイヤー数を4に増やす。 ・料金を1コイン/2プレイにする。

※尚、詳しくは「DIP SW の切り換え表」を参照して下さい。

ききかいかい **奇々怪界**TM

© TAITO CORP. 1988

Service Instructions

仕様

① ゲーム名称	キキ カイ カイ
② コントロールレバースイッチ	1 (8方向)
③ ボタンスイッチ	2
④ モニター方向	縦
⑤ PC BOARD サイズ	220×270mm
⑥ PC BOARD 供給電圧	+ 5V 5.0A
	+12V 1.0A
	- 5V 0.5A
	+13V 1.5A

注) 供給電圧は、PC BOARD のコネクター端子部で設定して下さい。
 +13V電圧は、±1.0V迄使用可能です。
 -5V電圧は、必ず配線して下さい。



TAITO CORPORATION

1. MAIN PC BOARD ASSY の構成



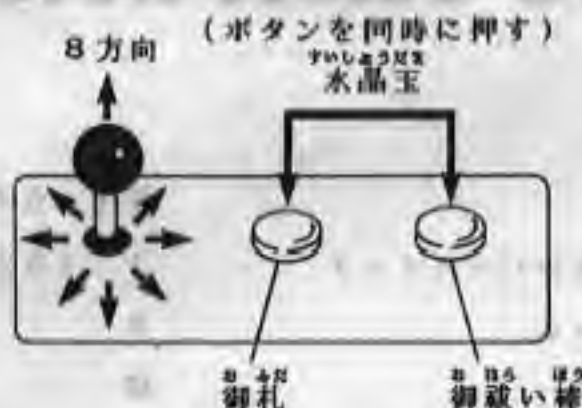
AMP コネクター 28P 583637-1

(アンプリーフコンタクトが必要)

ヒロセ CR7E-56DA-3, 96E

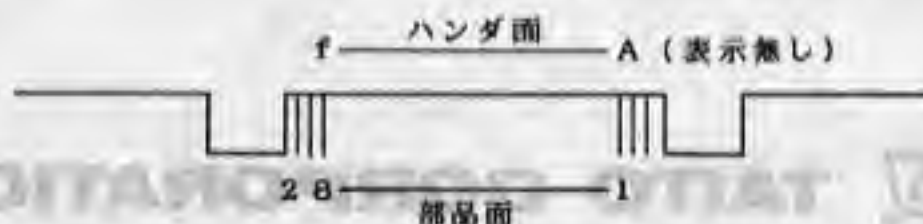
☆エッジコネクターは、JAMMA規格

2. コントロールパネルの配線方法



<配線表>

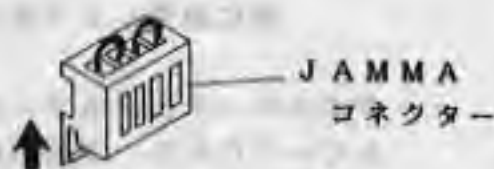
信号名	コネクター端子No.	信号名	コネクター端子No.
1P UP	18	2P UP	V
1P DOWN	19	2P DOWN	W
1P LEFT	20	2P LEFT	X
1P RIGHT	21	2P RIGHT	Y
1P 御札	22	2P 御札	Z
1P 御破い	23	2P 御破い	a



3. コインシステム について

このPC BOARDは、下記の内容を行なわないと、コインSWが働きません。

- ・ **[S]**、**[W]** 中継コネクターを持つタイトー製筐体（+13Vを持つ筐体）の場合には、エッジコネクター（G）のF番（半田面）に+13Vを入力し、6番に+12Vを入力して下さい。又、この際PC BOARDのJAMMAコネクターは外して下さい。尚、コインメーター端子は必ず接続して下さい。



PC BOARD

- ・ コインシステム（2Way）の各端子番号

コインシステム	コイン SW	コインメーター	備考
A(1Way)	Gコネクター-16番	Gコネクター-8番	部品面、通常使用します。
B	Gコネクター-T番	Gコネクター-J番	半田面

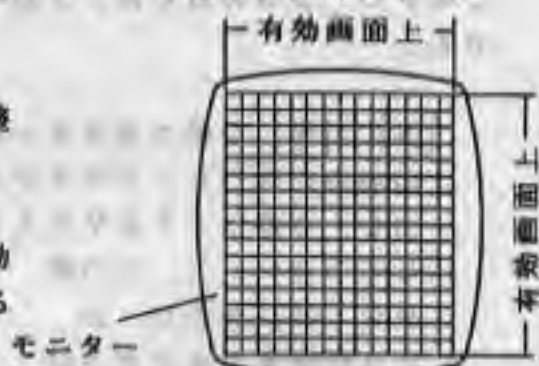
- ・ 他の筐体については、エッジコネクター（G）の6、F番に+12Vを入力して下さい。（JAMMAコネクターは使用します。）

注） +12V単一で使用の場合、1Aの容量が必要となります。

4. テストモードについて

- ・ 電源を切り、DIP SW Aの3番をONにして電源を投入すると、クロスハッチが表示されます。
- ・ クロスハッチで、画面上の表示位置調整を行なうことができます。

画面上のクロスハッチが全て有効画面上に映り、画面の中心にくる様に調整して下さい。



- ・ クロスハッチ及びカラーバー表示中に1PセレクトSWを押すと、テストモードになり、下記の画面が表示されます。
なおテストモードの解除は、電源を切りDIP SW Aの3番をOFFにして電源を再投入して下さい。

TEST MODE			
COINA: OFF		COINB: OFF	
SERVICE: OFF		TILT: OFF	
1P SELECT: OFF		2P SELECT: OFF	
1P OFUDA: OFF		2P OFUDA: OFF	
1P OHARAI: OFF		2P OHARAI: OFF	
1P LH U: OFF		2P LH U: OFF	
		D: OFF	
		L: OFF	
		R: OFF	
DIPSW A	87654321	L: ON	
B	HHHHHLHH	L: OFF	
	HHHHHHHH		
SOUND	※00		
RAM OK			
ROM OK			

- ・ 各SWをONにすると、表示がOFFからONに変わります。
- ・ "DIP SW" 表示は、OFF=H, ON=Lで表示されます。
- ・ "RAM", "ROM" 表示は、異常がなければ"OK", 異常があれば"ERROR"で表示されます。
- ・ ジョイスティックを上下に動かすと、"SOUND"表示横にコードが表示され、(上図※部)1PセレクトSWを押すと、サウンド出力チェックをします。

ゲームPCボードの調整 (奇々怪界)



合本機のゲーム操作は、
B方向レバー・2ボタンです。

※ DIP SWを切り換える時は、
一度電源をOFFにしてください。

コネクター端子図

基板面		部品面	
GND	A	1	GND
GND	B	2	GND
+5V	C	3	+5V
+5V	D	4	+5V
-5V	E	5	+5V
+12V	F	6	+12V(=1.3V)
	G	7	
COIN COUNTER 2	H	8	COIN COUNTER 1
COIN LOCKOUT 2	I	9	COIN LOCKOUT 1
SPEAKER OUT(-)	J	10	SPEAKER OUT(+)
AUDIO(GND)	K	11	AUDIO(+)
VIDEO G	L	12	VIDEO R
VIDEO SYNC	M	13	VIDEO B
SERVICE SW	N	14	VIDEO GND
TILT SW	O	15	TEST SW
COIN SW 2	P	16	COIN SW 1
START SW 2	Q	17	START SW 1
2P UP	R	18	1P UP
2P DOWN	S	19	1P DOWN
2P LEFT	T	20	1P LEFT
2P RIGHT	U	21	1P RIGHT
2P 弾丸	V	22	1P 弾丸
2P 弾丸い棒	W	23	1P 弾丸い棒
	X	24	
	Y	25	
	Z	26	
GND	aa	27	GND
GND	ab	28	GND

※ (M) (11) は、特に接続する必要はありません。

DIP SW A

※:工場標準設定

項目	内容	1	2	3	4	5	6	7	8
ゲームスタイル	アップライト	ON							
	テーブル	OFF							
モニター画面反転	反転		ON						
	※ 通常		OFF						
テストモード	テストモード			ON					
	※ 通常			OFF					
プレイ料金 COIN 1	TYPE 1								
	※ 1コイン 1プレイ								
	1コイン 2プレイ								
	2コイン 1プレイ								
	2コイン 3プレイ								
プレイ料金 COIN 2	TYPE 2								
	※ 1コイン 1プレイ								
	1コイン 2プレイ								
	2コイン 1プレイ								
	2コイン 3プレイ								

DIP SW B

項目	内容	1	2	3	4	5	6	7	8
難易度 A品~D品	※ ランク B	OFF	OFF						
	ランク A	ON							
	ランク C	OFF	ON						
	ランク D	ON							
ボーナス得点 1ST/2ND (EVERY)	※ 7万点/15万点			OFF	OFF				
	7万点/20万点			ON					
	10万点/30万点			OFF	ON				
	5万点/10万点			ON					
プレイヤー数	※ 3					OFF	OFF		
	4					ON			
	5					OFF	ON		
	2					ON			
コイン仕様	TYPE 2							ON	
	※ TYPE 1							OFF	
ナンバーマッチ	※ 有								ON
	無								OFF